

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PINTAR PERKALIAN
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS III
SDN 55 AIR PACAH**

SKRIPSI

*Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Sarjana Pendidikan (S.Pd)*



Oleh
Desma Putri Pramadhani
NPM. 2210013411010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2026**


HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Desma Putri Pramadhani
NPM : 2210013411010
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Papan Pintar Perkalian dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 55 Air Pacah .

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing


Dr. Daswarman, S.T., M.Pd

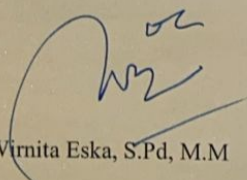
Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Program Studi



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.


Dr. Wirnita Eska, S.Pd, M.M


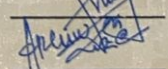
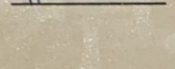
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah Dilaksanakan Ujian Skripsi Pada Hari **Sabtu** Tanggal **Tujuh** Bulan **Maret** Tahun **Dua Ribu Dua Puluh Enam**, bagi:

Nama Mahasiswa : Desma Putri Pramadhani
NPM : 22110013411010
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta
Judul : Pengembangan Media Papan Pintar Perkalian dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 55 Air Pacah.

Tim Penguji:

No. Nama		Tanda Tangan
1. Dr. Daswarman, S.T., M.Pd.	Pembimbing :	
2. Dra. Susi Herawati, M.Pd.	Penguji 1 :	
3. Arlina Yuza, S.Pd., M.Pd.	Penguji 2 :	

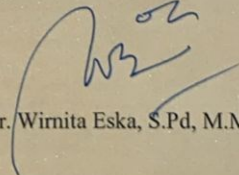
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi


Dr. Wirmita Eska, S.Pd, M.M

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Desma Putri Praramadhani
NPM : 21210013411010
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Papan Pintar Perkalian dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 55 Air Pacah” adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Maret 2026
Saya yang menyatakan



Desma Putri Praramadhani

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PINTAR PERKALIAN
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS III
SDN 55 AIR PACAH**

Desma Putri Praramadhani¹, Daswarman²

Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

E- mail: desmaputripraramadhani@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas III SDN 55 Air Pacah pada materi perkalian, yang disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif serta dominasi metode ceramah dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Papan Pintar Perkalian yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN 55 Air Pacah yang berjumlah 29 orang. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli (materi, media, dan bahasa), angket praktikalitas guru dan siswa, serta tes pretest dan posttest untuk mengukur efektivitas media melalui analisis N-Gain. Hasil validasi menunjukkan aspek materi 95%, dan desain 95%, sehingga papan pintar perkalian kategori sangat valid. Praktikalitas oleh guru memperoleh 100% dan peserta didik 95,08%, dengan rata rata praktikalitas 97,54%, menunjukkan produk sangat mudah digunakan. Efektivitas diukur melalui N-Gain rata-rata 0,33 (kategori sedang), menandakan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, media Papan Pintar Perkalian layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III pada materi perkalian.

Kata Kunci : media pembelajaran, papan pintar perkalian, hasil belajar, matematika, penelitian pengembangan.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Papan Pintar Perkalian dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 55 Air Pacah.” Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta. Dalam proses penelitian dan penyusunan skripsi ini, peneliti memperoleh banyak bantuan, bimbingan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Daswarman, S.T., M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta meluangkan waktu dan tenaga dalam membimbing peneliti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Ibu Dra. Susi Herawati, M.Pd., selaku penguji I, dan Ibu Arlina Yuza, S.Pd., M.Pd., selaku penguji II sekaligus validator ahli materi, yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan yang sangat berharga demi penyempurnaan skripsi ini.
3. Bapak Ashabul Khairi, S.T., M.Kom., selaku validator ahli media yang telah memberikan masukan terhadap produk media papan pintar perkalian, serta Bapak Rio Rinaldi, S.Pd., M.Pd., selaku validator ahli bahasa yang telah memberikan saran dan perbaikan terhadap penggunaan bahasa dalam penelitian ini.

4. Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bung Hatta yang telah memberikan dukungan dalam proses penyelesaian studi peneliti.
5. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada peneliti selama menempuh pendidikan.
6. Ibu Rismaiti, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN 55 Air Pacah Padang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
7. Ibu Mustika Fiani, S.Pd., selaku guru kelas III SDN 55 Air Pacah Padang yang telah memberikan bimbingan dan bantuan kepada peneliti selama proses penelitian berlangsung.
8. Ayahanda Dasril dan Ibunda Ermawati tercinta yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dukungan, serta motivasi yang tiada henti kepada peneliti dalam setiap langkah hingga skripsi ini dapat diselesaikan.
9. Saudara tercinta, Desma Kurniawan dan Desma Aidil Kurniawan, yang selalu memberikan semangat, dukungan, serta menemani peneliti dalam setiap proses penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan penelitian di masa yang akan datang.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Padang , Maret 2026

Penulis

Desma Putri Paramadhani



DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
G. Spesifik Produk Penelitian.....	9
H. Kebaharuan dan Orisinasi.....	10
I. Defenisi Operasional	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Kajian Teori	13
1. Belajar dan Pembelajaran	13
2. Hasil Belajar	15
3. Pembelajaran Matematika di SD	18
4. Media Pembelajaran	21
5. Media Papan Pintar Perkalian.....	24
6. Tujuan Penerapan Media Papan Perkalian	27
B. Penelitian Relevan	29
C. Kerangka Konseptual.....	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33

A. Jenis Penelitian	33
B. Prosedur Penelitian	35
C. Subjek Penelitian	41
D. Instrumen Penelitian	41
E. Teknik Pengumpulan Data	43
F. Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Hasil Pengembangan Media	49
a. Analisis	49
b. Desain.....	51
c. Pengembangan.....	54
d. Implementasi	55
e. Evaluasi	59
B. Pembahasan	60
1. Validitas Media Pembelajaran	60
2. Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran Guru	62
3. Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran Siswa	62
4. Hasil Efektivitas Media Pembelajaran	63
C. Keterbatasan Penelitian	64
BAB V PENUTUP.....	66
A. Kesimpulan.....	66
B. Saran	67
DAFTAR RUJUKAN.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Belajar Siswa	27
2. Definisi Operasional	32
3. Kisi-Kisi Soal Hasil Belajar.....	34
4. Kisi-Kisi Lembar Validator Media Oleh Ahli Materi	42
5. Kisi-Kisi Angket Praktikaliras Guru	42
6. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas Siswa	43
7. Skala Penilaian Lembar Validasi dan Praktikalitas	43
8. Presentasi Penilaian Validitas	44
9. Skala Kepraktikalitas Siswa	45
10. Presentasi Kepraktisan Media	46
11. Kriteria Normalis Gain	46
12. Nama Validator Media	47
13. Saran Dari Ahli Validator	54
14. Analisis Lembar Validasi Media	55
15. Analisis Lembar Validasi Materi	55
16. Hasil Angket Praktikalitas Guru	56
17. Hasil Angket Praktikalitas Siswa	57
18. Persentase Ketuntasan Pretest Siswa	57
19. Persentase Ketuntasan Posttest Siswa	58
20. Analisis Lembar Efektivitas	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gambar Media Papan Pintar Perkalian	25
2. Kerangka Konseptual	31
3. Tahap ADDIE	33
4. Gambar Media Papan Pintar Penelitian	47



LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Nilai Matematika.....	71
II. Modul Ajar	72
III. Bahan Ajar	79
IV. Lembar Validasi Media ahli Materi	85
V. Analisis Validasi Media ahli Materi	89
VI. Lembar Validasi Media Media	90
VII. Analisis Validasi Media Media	96
VIII. Lembar Praktikalitas Guru	97
IX. Analisis Praktikalitas Guru	103
X. Lembar Praktikalitas Siswa.....	104
XI. Hasil Praktikalitas Siswa.....	109
XII. Analisis Praktikalitas Siswa	110
XIII. Soal Pretest.....	112
XIV. Soal Posttest	113
XV. Penilaian Pretest	114
XVI. Analisis Penilaian Pretest	116
XVII. Analisis Posttest	118
XVIII. Analisis Penilaian Posttest	120
XIX. Tabel Perbandingan Nilai.....	122
XX. Analisis N-Gain.....	124
XXI. Surat Izin Penelitian	126
XXII. Dokumentasi Penelitian	127

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses berkelanjutan yang memerlukan interaksi intensif antara pendidik dan peserta didik untuk membangun hubungan jangka panjang guna mengelola pendidikan di masa datang. Melalui pendidikan, individu berusaha mengembangkan potensinya dan mengubah perilaku menjadi lebih positif (Farazilla dkk, 2024). Pendidikan berperan sebagai kunci dalam mempersiapkan generasi saat ini dan mendatang. Artinya, setiap aktivitas pendidikan yang dilakukan sekarang bukan hanya untuk memenuhi kebutuhan saat ini, melainkan harus dirancang untuk keinginan di masa depan. Pada zaman sekarang, pendidikan sudah maju dengan mengikuti perkembangan zaman, terutama dalam memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

Siswa merupakan subjek utama dalam pendidikan, bukan objek pasif yang memiliki kemampuan seragam. Sebagai subjek, siswa memerlukan pengembangan diri untuk mengenali kemampuan, keterampilan, dan bakat yang dimilikinya melalui proses pembelajaran yang aktif. Perkembangan teknologi dan informasi menuntut proses pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan harus mampu melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran yang menarik berperan penting dalam membantu penyampaian materi secara lebih konkret, visual dan kontekstual sehingga memudahkan siswa memahami materi pembelajaran

(Putra dkk, 2023).

Matematika adalah ilmu dasar yang berperan penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia serta mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui fungsinya dalam melatih kemampuan penalaran dan membentuk sikap peserta didik (Nurdiansyah, 2019). Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan secara berkesinambungan pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Widayati dkk, 2025). Pada tingkat Sekolah Dasar (SD), penguasaan operasi hitung dasar, termasuk perkalian, merupakan prasyarat dasar sebelum siswa maju ke materi matematika yang lebih kompleks. Khususnya bagi siswa kelas III SD, materi perkalian berfungsi sebagai fondasi krusial untuk keberhasilan mereka dalam jenjang pendidikan selanjutnya. Capaian hasil belajar matematika yang optimal mencerminkan tingkat penguasaan kompetensi dan kemampuan siswa dalam menginternalisasi serta menerapkan konsep-konsep yang telah diajarkan.

Kenyataannya di lapangan sering kali menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas III SD pada materi perkalian masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya bahwa kemampuan operasi hitung perkalian yang dicapai peserta didik setelah pembelajaran cenderung belum mencapai hasil yang optimal (Robyyani 2021). Rendahnya pencapaian ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti proses pembelajaran yang kurang

inovatif dan terlalu berorientasi pada guru (berpusat pada guru). Pendekatan pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah dan pengugasan sederhana sering kali membuat siswa menjadi pasif, jenuh, dan kehilangan motivasi terhadap matematika. Kondisi ini berimplikasi pada pemahaman konsep perkalian yang lemah, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mengubah perkalian menjadi bentuk penjumlahan berulang yang harus dihafal.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan mendukung proses pembelajaran secara efektif, sehingga dapat memberikan pemahaman baru kepada siswa dan membantu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Ani Daniyati, 2023). Media pembelajaran memiliki posisi strategis dalam penyampaian materi dan stimulasi proses berpikir siswa. Dengan memilih media yang tepat, materi abstrak dapat diubah menjadi lebih konkret, mengatasi keterbatasan indra, dan yang terpenting, meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa.

Media Papan Pintar Perkalian muncul sebagai solusi yang relevan dan terbukti efektif untuk mengatasi kesulitan belajar perkalian. Media papan pintar perkalian merupakan alat bantu ajar interaktif yang dirancang untuk memfasilitasi pemahaman konsep perkalian pada siswa sekolah dasar melalui pendekatan visual dan kinestetik. Alat ini biasanya terbuat dari bahan ringan seperti styrofoam atau kardus, dilengkapi tabel perkalian 1-10 beserta element manipulatif yang memungkinkan siswa berinteraksi

langsung, sehingga meningkatkan motivasi belajar dan retensi pengetahuan. Menurut teori belajar Piaget, anak sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka memerlukan alat bantu nyata untuk mengerti konsep-konsep abstrak. Dalam hal ini, media papan pintar perkalian berfungsi sebagai bantuan visual dan interaktif yang sangat mendukung proses belajar. Media tersebut dirancang agar siswa bisa memahami perkalian melalui pengalaman langsung.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mega dkk, (2025) yang berjudul “Pengaruh Media Papan Pintar (Papin) Perkalian Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III Di SDN 15 Cakranegara” menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada media papan pintar (papin) perkalian terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III di SDN 15 Cakranegara dengan efektifitas sebesar 0,6625. Penelitian lainnya yang berpendapat sama yaitu Risqi dan Siregar (2023) yang berjudul “Media Papan Pintar Materi Perkalian dalam Pembelajaran Matematika Permulaan di Sekolah Dasar” berdasarkan hasil validasi ahli yang diperoleh bahwa media papan pintar memiliki kriteria layak dan respon siswa yang sangat baik, dan uji t diperoleh bahwa rata-rata hasil siswa menggunakan media papan pintar lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media papan pintar.

Dapat disimpulkan bahwa papan pintar dinyatakan valid, praktis, efektif, dan layak digunakan sebagai media untuk meningkatkan kemampuan matematika pada operasi hitung perkalian. Dengan demikian

media papan pintar dapat digunakan sebagai media matematika untuk meningkatkan kemampuan operasi hitung perkalian.

Berdasarkan observasi dan wawancara awal yang dilakukan oleh penulis pada tanggal 05 Desember 2025 Terhadap guru kelas III di SDN 55 Air Pacah Kota Padang Dengan Ibu Mustika Fiani S.Pd, beliau mengatakan tidak semua siswa dapat memahami materi perkalian ,masih banyak siswa yang belum lancar dalam melakukan perkalian, guru jarang menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika, sehingga membuat siswa kurang berminat untuk belajar matematika, sedangkan untuk nilai KKTP nya ialah 75. Dari 29 siswa jumlah siswa yang tuntas 12 siswa dan yang tidak tuntas 17 siswa, untuk media yang beliau gunakan dalam proeses kegiatan belajar mengajar ialah buku cetak dan LKS sebagai alat bantu dengan menggunakan metode ceramah dan kontekstual. Beberapa siswa cenderung kurang aktif atau justru memilih bermain selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menghambat pemahaman mereka secara keseluruhan terhadap materi matematika, khususnya perkalian.

Tabel 1. Perolehan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Materi Perkalian

Banyaknya Siswa	Keterangan	Persentase
17	Tidak Tuntas	41%
12	Tuntas	59%

Sumber: Guru Kelas III SDN 55 Air Pacah

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu yang berperan dalam menunjang

kelancaran proses pembelajaran di dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan pembelajaran matematika, khususnya pada materi perkalian. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa papan pintar perkalian matematika. Media ini dirancang untuk membantu siswa dalam memahami konsep serta materi perkalian yang disampaikan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, yang berkaitan tentang pentingnya penguasaan konsep perkalian, permasalahan nyata yang dihadapi siswa kelas III SDN 55 Air Pacah, serta didukung oleh temuan empiris yang menunjukkan efektivitas media papan pintar perkalian dalam meningkatkan hasil belajar, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Pengembangan Media Papan Pintar Perkalian dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN 55 Air Pacah”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan serta hasil observasi awal di kelas III SDN 55 Air Pacah, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya pencapaian hasil belajar matematika pada siswa kelas III SD, khususnya dalam materi perkalian karena kurang memahami konsep.
2. Siswa kurang aktif, merasa bosan, dan kurang bermotivasi disebabkan

oleh metode pembelajaran yang membosankan.

3. Kurangnya variasi dan inovasi dalam media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka, Batasan masalah dalam penelitian ini adalah Pengembangan Media Papan Pintar Perkalian Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDN 55 Air Pacah

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan media papan pintar perkalian dalam pembelajaran matematika berdasarkan validasi ahli pada materi, media, dan bahasa?
2. Bagaimana tingkat praktikalitas media papan pintar perkalian dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 55 Air Pacah ?
3. Bagaimana efektivitas media papan pintar perkalian dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 55 Air Pacah ?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui kelayakan media papan pintar perkalian dalam pembelajaran matematika berdasarkan validasi ahli pada materi, media, dan bahasa

2. Mengetahui tingkat praktikalitas media papan pintar perkalian dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 55 Air Pacah
3. Mengetahui efektivitas media papan pintar perkalian dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 55 Air Pacah

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, dapat memberikan kontribusi berupa model dan media pembelajaran yang dapat diimplementasikan secara berkelanjutan untuk meningkatkan mutu dan kualitas pengajaran matematika di lingkungan sekolah, mendukung visi sekolah dalam mencapai standar pendidikan nasional.

2. Bagi Guru

Bagi Guru, dapat menyediakan alternatif inovatif melalui media papan pintar perkalian sebagai solusi praktis atas kesulitan belajar perkalian dan mengurangi dominasi metode ceramah di ruang kelas, sehingga guru dapat mengembangkan kompetensi profesional mereka.

3. Bagi Siswa

Bagi siswa, dapat meningkatkan capaian belajar pada materi perkalian, membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif, serta mendorong partisipasi dan motivasi belajar yang lebih tinggi, yang pada akhirnya membentuk kebiasaan belajar positif.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, dapat menambah wawasan dan pengalaman praktis dalam menjalankan tindakan penelitian kelas serta menerapkan media pembelajaran inovatif, yang berguna untuk pengembangan karir di bidang pendidikan dan penelitian.

G. Spesifik Produk Penelitian

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan perangkat pembelajaran ini adalah :

1. Media papan pintar perkalian berbentuk papan pembelajaran dengan tampilan visual menarik yang memadukan warna-warna cerah. Papan perkaliannya bisa dibuat dengan menggunakan bahan ringan seperti styrofoam atau kardus. Pada bagian papan terdapat tulisan dan simbol operasi perkalian yang disusun secara rapi untuk memudahkan siswa memahami proses perhitungan.
2. Media papan pintar perkalian dilengkapi dengan kantong perkalian yang ditempel pada papan. Setiap kantong diberi label angka tertentu dan digunakan sebagai tempat menyimpan stik es krim yang mempresentasikan hasil atau proses perkalian.
3. Media papan pintar perkalian dilengkapi dengan kartu angka dan simbol perkalian (\times) serta tanda sama dengan ($=$). Kartu-kartu tersebut dapat dipindahkan dan disusun sesuai dengan soal perkalian yang sedang dipelajari siswa.

4. Media papan pintar perkalian menggunakan stik es krim sebagai alat bantu konkret untuk menghitung operasi perkalian. Stik-stik tersebut dimasukan kedalam kantong perkalian sesuai dengan bilangan yang dikalikan sehingga siswa dapat memahami konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang.
5. Media papan pintar perkalian digunakan melalui aktivitas bermain sambil belajar, dimana siswa menyusun kartu angka, simbol perkalian, serta menghitung hasil perkalian menggunakan stik es krim. Aktivitas ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.
6. Materi yang disajikan pada media papan pintar perkalian berfokus pada konsep dasar perkalian bilangan yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa sekolah dasar.
7. Media papan pintar perkalian berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang memudahkan guru dalam menjelaskan materi perkalian serta membantu siswa memahami konsep perkalian secara visual dan konkret.
8. Media papan pintar perkalian masih terbatas pada materi perkalian dasar dan digunakan sebagai media pendukung pembelajaran, bukan sebagai satu-satunya sumber belajar.

H. Kebaharuan dan Orisinasi

1. Kebaharuan (novelity)

- a. Media papan pintar perkalian dikembangkan dengan pendekatan yang

menarik, sehingga pembelajaran perkalian menjadi lebih menarik dan interaktif bagi siswa kelas III SD.

- b. Media ini menggabungkan unsur bermain dan belajar secara terstruktur untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran matematika.
- c. Penggunaan papan pintar perkalian dirancang sebagai media konkret dan edukatif yang menyesuaikan karakteristik siswa sekolah dasar.

2. Orisinalitas

- a. Media papan pintar perkalian merupakan hasil pengembangan peneliti sendiri, baik dari segi desain, maupun penerapan dalam pembelajaran.
- b. Media ini disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi siswa kelas III SD, sehingga berbeda dari media perkalian yang telah ada sebelumnya.
- c. Penelitian ini menekankan pada pengembangan media, bukan hanya penggunaan media yang sudah tersedia.
 1. Proses pengembangan media dilakukan secara sistematis melalui tahapan penelitian dan pengembangan (R&D), sehingga produk yang dihasilkan memiliki kejelasan prosedur dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

I. Defenisi Operasional

Adapun definisi Operasional pada penelitian ini yaitu :

Tabel 2. Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Indikator
Media Papan Pintar Perkalian	Media pembelajaran matematika berbentuk papan interaktif yang digunakan untuk membantu siswa memahami konsep perkalian melalui aktivitas belajar konkret dan manipulatif.	Desain media menarik, Kemudahan penggunaan, kesesuaian materi
Hasil Belajar Kognitif	Kemampuan siswa dalam memahami dan menyelesaikan soal perkalian setelah menggunakan media papan pintar perkalian.	Menghitung hasil perkalian, menyelesaikan soal perkalian, memahami konsep perkalian
Hasil Belajar Afektif	Sikap siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan media papan pintar perkalian.	Minat belajar, antusiasme belajar, Keaktifan dalam pembelajaran
Hasil Belajar Psikomotor	Keterampilan siswa dalam menggunakan media papan pintar perkalian dalam menyelesaikan soal perkalian.	Menggunakan media dengan benar, menyusun angka perkalian, menghitung menggunakan alat bantu